**Принцы Ренессанса (Princes of the Renaissance)**

**Правила Игры**

**Вступление**

Год - 1470. Эпоха Итальянского Ренессанса. Италия разделена на враждующие фракции, во главе с принцами Кондотьерами, представляющими из себя, познавшую вершины власти, элиту. Эти наемные хозяева ведут экстравагантный образ жизни, ведя войны с другими фракциями за сферы своих интересов. На эти склоки они тратят Золото и Влияние, заработанное военными, религиозными, политическими деятелями того времени, а также за счет развития искусств. Вы - Кондотьер (или Наемник) — один из таких хозяев.

Принцы Ренессанса - игра, в которой каждый игрок управляет одной из шести Семей Кондотьеров: Baglioni, Bentivoglio, d'Este, Gonzaga, Malatesta и Montefeltro. У каждой Семьи есть своя собственная Специальная Способность. Игроки пытаются сделать свои Семьи самыми сильными в Италии посредством контроля своих интересов в пяти крупнейших Городах той эпохи: Милане, Венеции, Флоренции, Риме и Неаполе. Игрок, управляющий Семьей, набравшей за 3 игровых этапа (Десятилетия) больше всех Победных Очков (ПО) становится победителем.

**Компоненты**

1 игровое поле (Game Board) 5 маркеров Статуса Города (City Status Markers)

6 Стартовых тайлов Семей (Starting Family Tiles) 1 красный маркер Нападающего (Red Attacker Marker)

6 стендов Семей (Family Standees) 1 синий маркер Защитника (Blue Defender Marker)

24 тайла Войск (Troop Tiles) 1 маркер Военного Столкновения (Wars Fought Marker)

12 тайлов Событий (Event Tiles) жетоны Золота (Gold Counters)

36 тайлов Городов (City Tiles) жетоны Влияния (Influence Counters)

25 карт Предательства (Treachery Cards) жетоны Военной Победы (War Victory Counters)

1 тайл Папы Римского (Pope Tile) 1 Красный Кубик Атаки (Red Attack Die) (d6)

6 маркеров Порядка Игрового Хода (Player Turn Order Marker) 1 Синий Кубик Обороны (Blue Defense Die) (d6)

**Примеры Компонентов**

***Стартовая Семья и Городские Тайлы (Starting Family and City Tiles)***

Влияние (Influence) 🡪 Золото (Gold) 🡪 Способность (Ability) 🡪 B-Сторона (B-Side) 🡪

***Тайлы Войск (Troop Tiles)***

Влияние (Influence) 🡪 Стоимость (Cost) 🡪 Атака (Attack) 🡪 Оборона (Defense) 🡪

Недоступно в Первом Десятилетии (Not Available in Decade I) 🡪

***Тайлы Событий (Event Tiles)***

Величина ПО в Конце Игры/Увеличение или уменьшение Городского Статуса (End Game VP value/City Status Increase or Decrease) 🡪

Нужно оплатить Влиянием, если квадрат, или Золотом, если кружок (Must be paid for in Influence if square or Gold if circle) 🡪

Десятилетие (Decade) 🡪 Способность или Имя (Ability or Name) 🡪

***Тайл Папы Римского (Pope Tile)***

Нужно оплатить Влиянием (Must be paid for with Influence) 🡪 Золото (Gold) 🡪

***Карты Предательства (Treachery Cards)***

Способность (Ability) 🡪

***Жетон Золота (Gold Counter)*** 🡪 ***Жетон Влияния*** ***(Influence Counter)*** 🡪 ***Жетон Военной Победы (War Victory Counter)*** 🡪

**Игровое Поле**

Тайл для Аукциона (Tile for Auction)

Трек Городского Статуса (ТГС) (City Status Track)

Городские ПО (City VP’s)

Трек Военного Столкновения (ТВС) (Wars Fought Track)

**Подготовка Игры**

1. Поместите игровое поле в позицию общей видимости и общей, для всех игроков, доступности.

2. Отметьте Стартовый Статус каждого Города, как указано на Треке Городского Статуса (Вы найдёте его на игровом поле), используя цветные маркеры Городского Статуса (ГС), соответствующие каждому Городу.

3. Поместите маркер Военного Столкновения (ВС) на клетку ‘0’ Трека Военного Столкновения на игровом поле.

4. Отсортируйте все тайлы Войск в стопки одного и того же типа, разместив их рядом с игровым полем.

5. Отсортируйте тайлы всех Городов по их уникальным цветам, и создайте лицом вниз лежащий стек для каждого набора Городских тайлов. Из каждого набора выберите 6 тайлов наугад и расположите их в ряды (или колонки) по цветам лицом вверх рядом с игровым полем. Верните любые невыбранные Городские тайлы назад в коробку, поскольку они не будут участвовать в данной игровой партии.

6. Разделите тайлы Событий по их Десятилетиям (I, II и III). Разложите тайлы Событий Десятилетия 'I' в ряд (или колонку) лицом вверх рядом с игровым полем. Выделенные в две стопки тайлы Событий Десятилетий ‘II’ и ‘III’, отложите лицом вниз рядом с игровым полем.

7. Разместите тайл Папы Римского возле тайлов Событий Десятилетия 'I'.

8. Перетасуйте карты Предательства и разместите их лицом вниз рядом с игровым полем.

9. Дайте каждому игроку 45 Золотых и 12 жетонов Влияний.

**Выбор Стартовых Семей и Порядок Хода**

**СТАНДАРТНАЯ ИЛИ АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИГРА**

Игроки должны договориться, играют ли они в Стандартную игру или в Альтернативную игру. Альтернативная игра требует, чтобы игроки использовали сторону ‘B’ на обороте тайлов Семей. В целом Семейные возможности в Альтернативной игре более слабые, чем в Стандартной игре. Альтернативная игра предназначена для игроков, которые хотят играть немного менее агрессивно. Обязательно помните, с какой стороной тайлов игроки согласились играть.

**СТАВКА (ПРЕДЛОЖЕНИЕ) ЗА ПОРЯДОК ХОДА**

Каждый игрок предлагает ставку (bid) за Порядок Хода (ПХ), тайно помещая некоторое количество Золотых в свою руку. Все игроки одновременно вскрываются и кладут свои ставки на стол перед собой. Игроки получают маркеры Порядка Хода, соответствующие приоритету их предложений: игрок с самым высоким предложением становится Первым Игроком и берет маркер Порядка Игрового Хода (ПИХ) с цифрой '1'; игрок со следующим самым высоким предложением становится вторым игроком и берет маркер ПИХ с цифрой '2'; и так далее, пока игрок с самым низким предложением не станет последним игроком и не возьмет маркер ПИХ с цифрой, представляющей число игроков, в данной партии. Ничьи разрешаются случайным образом.

**СТАВКА (ПРЕДЛОЖЕНИЕ) ЗА ТАЙЛЫ СЕМЕЙ**

После того, как ПХ установлен, игроки предлагают ставки за тайлы Семей, решая, **увеличить** ли им свои первоначальные предложения для ПХ. Начиная с последнего игрока и продолжая в обратном ПХ, каждый игрок решает, увеличить ли ему своё предложение за ПХ, чтобы превысить самое высокое текущее предложение на столе или спасовать (Таким образом, последний игрок решает, превзойти ли ему предложение за ПХ Первого Игрока, так как предложение за ПХ Первого Игрока в настоящее время - самая большая ставка на столе). Если игрок действительно решает увеличить своё предложение за ПХ, следующий игрок с самым низким предложением на столе должен решить, превзойти ли ему самую высокую ставку или спасовать. Эта последовательность выбора продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют. Игроки могут предлагать ставку многократно, пока они не спасуют. Как только игрок спасует, он не может больше предлагать свою ставку. Когда игрок предлагает ставку, он добавляет соответствующую сумму Золотых к своему предложению на столе.

После того, как все остальные спасовали, лицо, предложившее самую высокую ставку, независимо от ПХ, первым выбирает Стартовый Тайл Семьи (СТС), а также соответствующий ей Семейный стенд. Игрок размещает свой Стартовый Семейный Тайл/Стенд в своей игровой области «стороной паса» стенда (с изображением молоточка) лицом к себе. Второе лицо, предложившее самую высокую ставку, выбирает Стартовый Семейный Тайл/Стенд из тех, что остались, и так далее пока каждый игрок не выберет себе Стартовый Семейный Тайл/Стенд. Таким образом, игрок, который первым спасует на этом этапе, выбирает Стартовый Семейный Тайл/Стенд последним. Верните все Золото, которое было предложено игроками в качестве ставок в Запас.

В данный момент игрокам желательно пересесть за столом в порядке, соответствующем их маркерам ПИХ. Если игроки не хотят сделать так, тогда они обязательно должны сохранять свои маркеры ПИХ видимыми для остальной части игроков, так, чтобы надлежащий Порядок Хода соблюдался до конца игры.

**ВАЖНО:** Эта начальная фаза предложения ставок за ПХ и выбор Тайлов Семей может быть трудной для новых игроков или когда за столом присутствует сочетание новичков и опытных игроков. В таких ситуациях мы предлагаем следовать альтернативному выбору ПХ и соответствующему процессу выбора Тайлов Семейств: Каждый игрок должен бросить кубик – игрок с наивысшим результатом, получает первый маркер ПИХ (с изображением цифры 1), игрок со следующим самым высоким результатом на броске, получает следующий маркер ПИХ и так далее. Теперь, начиная с игрока, получившего “худший” маркер ПИХ (т. е. в случае с 6 игроками, маркер, с изображением цифры 6), каждый игрок должен выбрать СТС по своему выбору. Затем все игроки возвращают по 5 Золотых в Запас.

**Важные Правила**

Золото и жетоны Влияния должны храниться лицом вниз. Должно быть ясно видно, сколько жетонов игрок имеет, но не номинал этих жетонов.

В любой момент во время игры игроки могут вести переговоры. Между собой игроки могут обмениваться **ТОЛЬКО** Золотом и Влиянием. Соглашения могут иметь любую природу, но **НЕ** обязывают игроков к их соблюдению.

**Игрок начинает с Лимита Руки (ЛР) (hand limit) в 2 карты Предательства.** Он может быть увеличен эффектом (power) тайлов и карт. Игрок может превысить Лимит своей Руки, но затем должен немедленно сбросить карты, уменьшив их количество, до своего ЛР перед продолжением Хода.

**Игрок может владеть только Городскими тайлами из 3 различных Городов и при этом всего не больше, чем 6 Городскими тайлами одновременно.**

Игрок никогда не может сбросить, имеющийся у него, Городской тайл.

Игрок, который использует эффект Городского тайла ‘Один раз за Десятилетие’ (“Once per Decade’s”), должен повернуть его на 90 градусов, чтобы показать, что эффект был выполнен. В начале нового Десятилетия, обновите все Городские тайлы, вернув их обратно в своё нормальное положение, чтобы указать на то, что они могут быть использованы снова.

**Игровой Процесс**

**Обзор**

Игра длится 3 Десятилетия. Каждое Десятилетие состоит из различного количества Игровых Раундов (ИР). Десятилетие заканчивается, как только последний тайл Событий для текущего Десятилетия выигрывается на Аукционе. Поскольку игроки определяют, когда тайлы Событий выставляются на Аукцион, нет никакого определенного количества ИР в каждом Десятилетии.

**ВАЖНО:** Решение продвижения к концу Десятилетия, путём выставления тайлов Событий на Аукцион, является важным. Иногда мудро вызвать конец Десятилетия, пустив под откос планы противника. С другой стороны и продление текущего Десятилетия иногда может быть выгодно игроку. **Помните, что игрок, который заканчивает Десятилетие, будет последним, кто станет выполнять своё очередное Действие в следующем Десятилетии**.

В первом Десятилетии игра начинается с игрока, держащегося маркер ПИХ ‘1’, и продолжается в порядке маркеров Игрового Хода (т. е., следующим будет игрок с маркером ПИХ ‘2’, и т. д.). Каждый игрок выполняет **ОДНО** Действие за Раунд. Это продолжается до тех пор, пока игрок не решит закончить Десятилетие, продав последний тайл События с Аукциона; как только этот заключительный Аукцион заканчивается, наступает конец Десятилетия. В следующее Десятилетие ПХ будет **сохранен**, а начнется оно с игрока, идущего следующим, после того, кто закончил предыдущее Десятилетие.

Для выбора есть 4 Действия. Выбор игрока в любом конкретном Раунде не зависит от того, какой выбор он делает в любом другом Раунде. По ходу игры, некоторые Действия могут стать недоступными.

Эти 4 Действия, объяснены подробно ниже:

**1. Купить тайл Войск или карту Предательства**

**2. Аукцион тайла Города, тайла Событий или тайла Папы Римского**

**3. Начать Войну** — перемещение маркера Военного Столкновения (даже если на Войну накладывается Вето)

**4. Спасовать** — пропуск Хода игроком, который в следующих Раундах может продолжить делать Действия.

В конце каждого Десятилетия выполняется следующее:

a) Игроки получают (collect) Золото и Влияние от Дохода (Income)

• Игроки получают Доход в Золоте, который равен сумме всех чисел в символах золотых монет, содержащихся на различных тайлах, которые игрок собирает в течение игры, включая тайл Стартовой Семьи игрока.

• Игроки получают Доход Влияния, который равен сумме всех чисел в серых квадратиках, содержащихся на различных тайлах, которые игрок собирает в течение игры, включая тайл Стартовой Семьи игрока.

• Игроки получают Доход от Военных Столкновений, произошедших в течение Десятилетия, которое только что закончилось (он помещается на тайл Семьи Кондотьера, принявшего участие в таких Войнах).

b) Верните тайл Папы Римского в область тайлов Событий (только не после заключительного Десятилетия).

c) Верните все повёрнутые тайлы в их нормальное положение.

d) Верните маркер Военного Столкновения на клетку ‘0’.

e) Откройте тайлы Событий следующего Десятилетия, поместив их в ряд (или колонку) лицом вверх, рядом с игровым полем.

В конце третьего Десятилетия, после того, как был получен весь Доход, игроки подсчитывают свои ПО. Эффекты Городских тайлов не могут быть использованы во время стадии подсчета ПО. Игрок с большим количеством ПО, побеждает в игре. В случае ничьи, побеждает игрок с самой высокой суммой объединенного общего количества Золота и Влияния. Дальнейшие ничьи приводят к общей победе, спорящих игроков.

**Действия (подробно)**

**Купить тайл Войск или карту Предательства**

Игрок может купить только один тайл или карту во время своего Хода. Игрок не может купить и тайл, и карту.

Тайл Войск покупается на Золотые по цене, указанной на тайле. Если игровой тайл не указывает иначе, игрок не может купить Конницу (Cavalry) или Артиллерию (Artillery) в течение первого Десятилетия. **Игроки никогда не могут покупать тайл Войск, который совпадает с тем, которым они уже владеют**. Игроки могут сбросить тайл Войск, **вместо** того, чтобы покупать тайл в этом Действии. Сброшенный тайл, возвращается в Запас в стопку неиспользованных тайлов.

**Карты Предательства стоят 1 Золотой и 1 Влияние.**

**Аукцион тайла Города, тайла Событий или тайла Папы Римского**

Активный игрок выбирает один Городской тайл, тайл Событий или тайл Папы Римского (если он все еще доступен), и выдвигает его на Аукцион, помещая его в Место тайла для Аукциона на игровом поле. Аукционные правила бывают разными, в зависимости от того, какой тайл продается с Аукциона:

**Тайл Города**

**Городские тайлы продаются с Аукциона только за Золото**. Активный игрок должен сделать начальную ставку. Начальная ставка за тайл конкретного Города должна быть равна, минимум, удвоенному текущему Статусу этого Города на Треке Городского Статуса в Золоте. Например, если маркер Городского Статуса данного Города находится на цифре ‘10’, начальная ставка за любой Городской Тайл из этого Города, продающийся с Аукциона, должна быть равна не меньше 20 Золотых. Игрок может предложить больше Золота, чем он имеет, если при вычитании из его ставки скидок, которые он получит за имеющиеся у него тайлы, выходит разница, которая равна или меньше, количества Золота или Влияния на его руках. *Например, если у игрока имеется скидок на сумму в 2 Золотых, а у него есть 6 Золотых, он может предложить ставку до 8 Золотых.*

Если игрок пасует, он показывают это, разворачивая стенд своей Семьи кругом, так, чтобы “сторона паса” была обращена к другим игрокам. После паса игрок не может предлагать ставку снова на этом Аукционе. Ставки продолжаются по часовой стрелке, пока в Аукционе не останется только один игрок. Оставшийся участник торгов платит своё заключительное предложение Золотом в Запас и берет, приобретённый на Аукционе, тайл, размещая его перед собой.

**Если игрок проигрывает Аукцион за Городской тайл (и только Городской – не тайл Событий или тайл Папы Римского), который он номинировал, после того, как Аукцион закончился, он может купить в качестве компенсации карту Предательства за 1 Золотой и 1 Влияние.** При этом данный игрок должен соблюдать обычные правила для Лимита своей Руки.

**Тайл События**

Тайлы Событий продаются с Аукциона почти таким же образом как Городские тайлы. Но есть и некоторые отличия:

a) Тайлы Событий продаются с Аукциона и оплачиваются или Золотом, или Влиянием, в зависимости от того, имеется ли на тайле пустой кружок (Золото) или пустой квадратик (Влияние). Золотом ли расплачивается на Аукционе игрок или Влиянием, он может предложить их больше, чем имеет, если с учетом скидок, за имеющиеся у него тайлы, он получает необходимую ему разницу.

b) Активный игрок, начинающий Аукцион за тайлы Событий, должен сделать предложение, **равное хотя бы 0**.

Игрок, который выигрывает Аукцион за тайл События, принимает следующие меры, в зависимости от того, тайл какого События он приобрел:

• Сохраняет любой тайл События с ПО до Конца Игры.

• Немедленно помещает тайл События с Искусством (Artist) в ячейку Города по своему выбору и поднимает маркер Статуса данного Города на количество клеток равное цифре, указанной на данном тайле. Тайл События с Искусством легко распознать по символу короны в верхнем левом углу, сопровождаемому числом, указывающему на диапазон изменения положения маркера Городского Статуса (которое обычно является положительным, но может быть и отрицательным, как например, на тайле Искусств ‘Французское Вторжение’ (“French Invade”)).

• На всю оставшуюся часть игры оставляет у себя тайл События с Торговцем (Merchant), который может давать игроку в дальнейшем определённые бонусы.

**Тайл Папы Римского**

**Тайл Папы Римского продаётся с Аукциона таким же образом как тайлы Событий, за исключением того, что ставки за него могут делаться только с использованием Влияния**.

**ВАЖНО:** У Папы Римского есть три специальных эффекта, из-за чего его не легко взять, даже при том, что его тайл всегда возвращается в Запас в конце Десятилетия. Во-первых, игрок, завладевший тайлом Папы Римского в течение Десятилетия, в конце него получает 3 Золотых Дохода. Во-вторых, тайл Папы Римского присуждает 3 ПО игроку, который имеет его в конце третьего Десятилетия (т. е., в Конце Игры). Наконец, игрок, располагающий тайлом Папы Римского, может опекать (intercede) Войска в Войне, поддерживая (behalf) или Нападающего, или Защитника. Сыграть Святую Лигу Папа может лишь 1 раз за Десятилетие. Эта “помощь” не требует разрешения никого из игроков и часто используется в качестве средства взыскания или вымогательства взятки (bid) Золотом или Влиянием, а также как метод поддержки сил одной из сторон, с целью управления результатом Войны. Это действие может позволить игроку, имеющему тайл Папы Римского, обеспечить повышение или понижение Статуса конкретного Города, которое может быть выгодно ему, особенно ближе к Концу Игры.

**Начать Войну**

Это Действие не может быть выбрано, если маркер Военного Столкновения достиг своего предела за текущее Десятилетие (в игре при меньше чем 5 игроках, в Десятилетии может произойти 4 Войны, в ином случае – за Десятилетие может пройти 5 Войн).

Сначала, активный игрок передвигает маркер Военного Столкновения на одну клетку вперёд по Треку Военного Столкновения. Затем активный игрок решает, какие два из 5 крупнейших Городов будут сражаться (fight), помещая маркер Нападающего в ячейку нападающего Города, а маркер Защитника в ячейку защищающегося Города на игровом поле.

Теперь любой игрок может сыграть ***Вето (Veto)*** или ***Плохую Погоду (Bad Weather)***, если у него есть эти карты Предательства. Если игрок наложил Вето на Войну, Война считается зашедшей в цейтнот (tie), но маркер Военного Столкновения **НЕ** передвигается назад, и Действие считается законченным. Если наступает Плохая Погода, игрок должен немедленно объявить, против какого Города она будет играться.

Если на Войну не накладывают Вето, Аукционом, **использующим Влияние**, *определяется Кондотьер* для Нападающего Города. Только игрок, имеющий хотя бы один тайл Войск, может принять участие в Аукционе. Активный игрок получает возможность первым предложить ставку, **но может и спасовать**. Игроки в порядке по часовой стрелке предлагают ставки или пасуют. Если игрок пасует, он больше не может делать ставки на данном Аукционе. Как только остаётся лишь один участник торгов, этот игрок становится Нападающим Кондотьером, платя Влияние, которое он предложил своей ставкой, и получая Красный Кубик Атаки.

Вторым Аукционом определяется Кондотьер для Защищающегося Города. Он следует тем же правилам, как было описано выше для Нападающего, за исключением того, что Нападающий Кондотьер исключается из Аукциона на эту позицию. Победитель этого Аукциона берет Синий Кубик Обороны.

**ВАЖНО:** Ни Кондотьер Нападения, ни Кондотьер Защиты не обязаны владеть хоть какими-то Городскими тайлами Города, который они представляют. На самом деле, отсутствие у Кондотьера тайлов Города, который он представляет, может быть даже выгодно ему, потому что такая ситуация может позволить последнему тайно разработать сценарий по которому, его Город проиграет! В конце концов, игроку заплатят, как Кондотьеру, независимо от исхода сражения!

Если игроками на Аукционе не была выиграна ни одна позиция Кондотьера, то не происходит никаких дальнейших действий (предполагается, что Война, хоть и велась, но закончилась вничью).

Если на Аукционе была разыграна только 1 позиция Кондотьера, тогда не представленный ни кем Город сражается с модификатором +3 (как атакующий или обороняющийся). Нейтральный игрок (в идеале тот, кто не имеет никаких тайлов данного Города) должен бросать кубик за не представленный Город.

**Города платят за своих Кондотьеров Золотом.** Сумма, выплачиваемая каждым Городом своему Кондотьеру, равна текущему Статусу данного Города. Такое Золото должно размещаться на Семейном тайле соответствующего игрока. Игроки, которые выступают в роли Кондотьеров (Нападающих или Защищающихся), получают это Золото независимо от итогов, проведённых ими Войн (побеждают они в них или проигрывают), в конце текущего Десятилетия.

**Святая Лига (Holy League):** Игрок с тайлом Папы Римского может добавить свои Войска к любой из сторон. При этом Золота от Городов или очков Военных Побед (в случае победы его стороны), играющий за Папу не получает.

Теперь игроки могут играть карты Взяток Войскам (Bribe Troop) в следующем порядке: Нападающий, Защитник, а затем Папа Римский.

**Сражение (The Fight):**

• Обе стороны бросают свои Кубики, уже имея *величину* соответственно *Атаки* или *Обороны* своих Войск, включая модификаторы, обозначенные на тайлах или картах, и добавляя к ней результат броска одного Кубика. Это Боевая Сумма (Battle Totals) Кондотьера. Наибольшая Боевая Сумма выигрывает битву (battle), которая может закончить Войну, а может и не закончить.

• Если Нападающий выигрывает битву, Война немедленно заканчивается победой Нападающего.

• Если результат - ничья или Защитник побеждает, то следует второй раунд боя (combat), где Кондотьеры меняются ролями и Защитник контратакует. Защитник предыдущего раунда боя теперь вычисляет свою Боевую Сумму путём сложения своей *величины Атаки (attack value)* (включая любые модификаторы) и результата броска одного Кубика. Предыдущий Нападавший использует свою *величину Обороны (defense value)* (включая любые модификаторы) и добавляет к ней результат броска одного Кубика.

• Если эта контратака успешна (т. е., первоначальный Защитник, используя теперь *величину* своей *Атаки*, получил большую Боевую Сумму), оригинальный Защитник выигрывает Войну. Любой другой результат означает тот факт, что Война заканчивается вничью.

Город, представленный победителем в Войне, поднимает свой Городской Статус вверх на 1 уровень на ТГС. Город, представленный проигравшим, понижает свой Городской Статус вниз на 1 уровень. Если Боевая Сумма последнего броска победителя, по крайней мере, вдвое больше, чем Боевая Сумма проигравшего, Статус Города победителя повышается на 2 уровня, а Статус Города проигравшего спускается на 2 уровня.

Статус ни одного Города не может выйти за предел 10 или опуститься на ТГС ниже 3. То, что один Город достигает своего предела, не препятствует тому, чтобы другой Город продолжал перемещаться обычным образом.

Игрок, который представляет Город победитель, берет и сохраняет у себя 1 жетон Военной Победы. Обратите внимание на то, что когда играются тайлы или карты, эффект которых приводит к утрате Войском своего боевого потенциала, эти Войска не теряются.

**Спасовать**

Пропуск одного Хода является добровольной опцией. Однако, в отличие от паса, происходящего на Аукционах, игроки не теряют право участвовать в следующих раундах Действий, если они Пасуют здесь таким образом.

**Конец Игры**

**Как Победить**

В конце третьего Десятилетия, после того, как был собран весь Доход, игроки считают свои ПО. Если особо не отмечено, эффекты тайлов Городов или Событий не используются во время стадии вычисления ПО, исключая случаи, когда они явно относятся к этапу подсчета в Конце Игры. Однако, ПО, указанные на лицевой стороне тайлов Городов или Событий, включаются в такие вычисления.

Сначала, переместите маркеры Городских Статусов в кружки с ПО для пяти Городов, изображенные справа от ТГС на игровом поле. Маркер Города, находящийся в позиции, самого высокого Статуса, помещается в кружок ‘10 ПО’, следующий Город наивысшего Статуса - перемещается в кружок ‘7 ПО’, и так далее, в порядке убывания. В случае равенства позиций на ТГС, приоритет остаётся за Городом с большинством тайлов Искусств. Если спорная ситуация по прежнему сохраняется, тогда все вовлеченные в него Города, помещаются на наименьшую, из оспариваемых, позицию (т. е., если 3 Города спорят за второе место, каждый из них перемещается в кружок четвертой позиции, получая 3 ПО каждый; следующий же за ними Город, получит теперь только 2 ПО за пятое место).

Затем, каждый игрок подсчитывает свои финальные ПО за:

• **Городские тайлы:** Игроки получают Городскую величину ПО за каждый тайл, который они имеют в Конце Игры. *Например, если у игрока есть два тайла Города Неаполя, а маркер Статуса Города Неаполя находится в кружке «7 ПО», этот игрок получает за эти два тайла 14 ПО.*

**• Тайлы Событий:** Игроки получают ПО, которые указаны на всех тайлах Событий, имеющихся у них в Конце Игры.

**• Тайл Папы Римского:** Игрок (если таковой имеется), владеющий в конце финального Десятилетия тайлом Папы Римского получает 3 ПО, как это обозначено на самом тайле.

**• Золото:** Игрок с большинством Золотых получает **6 ПО**. Если в данном вопросе есть ничья, все участники спора получают по 5 ПО, и нет никакого победителя за второе место в данной категории. Если нет спорной ситуации за преимущество по Золотым, игрок со вторым наиболее крупным накоплением Золотых получает **3 ПО**. Если здесь имеется ничейная ситуация, все, спорящие за второе место игроки, получают по 2 ПО.

**• Влияние:** Игрок с большинством очков Влияния получает **4 ПО**. Если есть ничья в определении обладателя самого большого Влияния, все спорящие игроки получают по 3 ПО, и нет никакого победителя за второе место в данной категории. Если нет спорной ситуации за преимущество по Влиянию, игрок со вторым наиболее крупным Влиянием получает **2 ПО**. Если здесь имеется ничья, все претенденты на второе место, получают по 1 ПО.

**• Жетоны Военных Побед:** Игрок с …

1 жетоном, получает 1 ПО;

2 жетонами, получает 1 + 2 = 3 ПО;

3 жетонами, получает 1 + 2 + 3 = 6 ПО;

4 жетонами, получает 1 + 2 + 3 + 4 = 10 ПО;

5 жетонами, получает 1 + 2 + 3 + 4 + 5 = 15 ПО; и т. д.

**Примечание:** Нет никакого предела на количество жетонов Военных Побед, которые игрок может заработать.

Игрок с большей суммой ПО – становится победителем. В случае ничьи, побеждает игрок с самым высоким суммарным количеством объединённого Золота и Влияния. Дальнейшие споры приводят к общей победе претендентов.

**Авторское Примечание Мартина Уоллеса**

Хорошие люди из «Mercury Games» попросили меня о том, чтобы я написал авторские заметки на полях для нового издания «Принцев Ренессанса». Когда они произнесли волшебные слова: “Мы заплатим Вам!” – было бы невежливым с моей стороны, отказаться от такого предложения.

«Принцы Ренессанса» первоначально были изданы моей собственной компанией, Warfrog, в 2003 году. За год до того, как мы выпустили «Age of Steam», которая собрала приличное количество хороших отзывов. Таким образом, проблема состояла в том, чтобы закрепить завоёванный успех. Я провел много времени в раздумьях, ломая голову, чтобы придумать что-то достаточно хорошее, заслуживающее издания. Я прошел через период того, что можно назвать творческим тупиком. У «Принцев Ренессанса» было трудное рождение с большим количеством провальных тестовых игровых сессий.

Я особенно запомнил одно из финальных испытаний, когда я сказал себе, что, если не смогу заставить на этом этапе игру нормально функционировать, я отменю её выпуск. К счастью, небольшое изменение, внесённое в имеющиеся на тот момент правила, внезапно заставило игру ожить.

Вы никогда не уверены, какие отзывы соберёт новая игра. В момент, когда Вы разрабатываете игру, Вы играете в неё больше обычного. Я - плохой судья своим собственным играм, поэтому, я был приятно удивлен, когда мы получили положительную реакцию на ее выпуск. Однако позже мы не переиздавали игру, поскольку были полностью поглощены “Age of Steam”. Теперь, когда «Mercury Games», переиздали эту игру после такого большого перерыва, её дизайн значительно улучшился.

Проектируя игры на историческую тематику, я стараюсь не переполнять их слишком большим количеством фактов, стремясь выхватить главные черты рассматриваемого периода. В «Принцах Ренессанса» есть элемент, который мне очень нравится, момент, который создаёт ситуацию, когда игрок платит взятку перед схваткой за город, а затем проводит сражение со своим противником. На сегодня некоторым людям это может показаться немного странным, но это тот момент, который является на самом деле историческим. Были случаи, когда Кондотьеры сознательно проигрывали сражения в своих собственных низменных интересах. В какой-то степени именно итальянцы внесли в искусство войны запутанную игру интриг, секретные договора и предательство, с рядом неписанных правил, которым следовал каждый игрок. К сожалению для них, французы не следовали этим законам. При французском вторжении в итальянские города-государства в 1495 году, они опустошили наиболее процветающие из них.

Остаётся надеяться, что Вы прекрасно проведёте время наедине с «Принцами Ренессанса»!

***Мартин Уоллес***

*Перевод* ***Shinner***

**Описание Тайлов**

**Тайлы Семей**

**Baglioni (Бальони)**

Вы получаете скидку в 1 Золотой и/или в 1 Влияние (по применению) всякий раз, когда Вы вовлечены в Аукцион.

**Balgioni B-side (B-сторона Бальони)**

Вы получаете скидку в 1 Золотой или в 1 Влияние (по применению) всякий раз, когда Вы вовлечены в Аукцион. Однако, Вы должны объявить, будет ли это скидка в Золотых **ИЛИ** во Влиянии в начале Десятилетия, и это условие не может быть изменено до начала следующего Десятилетия.

**Bentivogli (Бентивогли)**

Покупая карту Предательства, вытяните 2 карты, сохраните у себя 1 и верните другую под низ колоды. Вы способны самостоятельно принимать решение в случаях ничейных ситуаций по тайлам Искусства в Конце Игры, т. е. если будет равенство в позициях на ТГС Городов с большинством по Искусству (или его отсутствию), Вы можете объявить, какой из них выигрывает спор.

**Bentivogli B-side (B-сторона Бентивогли)**

Покупая карту Предательства, вытяните 2 карты, сохраните у себя 1 и верните другую под низ колоды.

**Malatesta (Малатеста)**

Вы можете держать 3 карты Предательства вместо нормального Лимита Руки. Вы можете также получить бесплатную карту Предательства на своём Ходу один раз в Десятилетие. Это может быть сделано как дополнительное Действие на любом Ходу и не стоит Вам никакого Золота или Влияния.

**Malatesta B-side (B-сторона Малатеста)**

Вы можете держать 3 карты Предательства вместо нормального Лимита Руки.

**Montefeltro (Монтефельтро)**

Вы получаете скидку в 2 Влияния всякий раз, когда Вы вовлечены в Аукцион, который использует Влияние в качестве предложения ставки.

**Montefeltro B-side (B-сторона Монтефельтро)**

Вы получаете скидку в 1 Влияние всякий раз, когда Вы вовлечены в Аукцион, который использует Влияние в качестве предложения ставки.

**Gonzaga (Гонзага)**

Вы получаете скидку в 2 Золотых всякий раз, когда Вы вовлечены в Аукцион, который использует Золото в качестве предложения ставки.

**Gonzaga B-side (B-сторона Гонзага)**

Вы получаете скидку в 1 Золотой всякий раз, когда Вы вовлечены в Аукцион, который использует Золото в качестве предложения ставки.

**d’Este (д'Эст)**

Вы всегда получаете +1 к Обороне в Войнах, когда Вы - один из двух сражающихся Кондотьеров. Вы можете покупать Артиллерию в первом Десятилетии.

**d’Este B-side (B-сторона д'Эста)**

Вы всегда получаете +1 к Обороне в Войнах, когда Вы - один из двух сражающихся Кондотьеров.

**Тайлы Городов**

**Banker (Банкир)**

Один раз в Десятилетие Вы можете обменять до 3 Золотых на ту же самую сумму Влияния или наоборот. Вы можете использовать Банкира в любое время, но никогда - после того, как последний тайл Событий был продан с Аукциона, если только Банкир не используется, чтобы расплатиться за этот последний тайл Событий. Вы не можете использовать Банкира в Конце Игры, когда начисляются ПО.

**Lucrezia Borgia (Лукреция Борджиа)**

Вы можете украсть 2 Влияния у любого другого игрока один раз за Десятилетие на своём Ходу. Вы не можете использовать Борджию, по ходу Аукционов.

**Della Rovere, Roderigo Borgia, Orsini Family, Colonna Familly, Giovanni Medici (Делла Ровери, Родриго Борджиа, Семья Орсини, Семья Колонна, Джованни Медичи)**

Каждый из этих тайлов позволяет Вам получить скидку в 1 Влияние, на ставке за тайл Папы Римского. Они могут быть объединены для получения большей суммы скидки.

**Ludovico Sforza (Людовико Сфорца)**

Один раз в Десятилетие Вы можете попросить перебросить Кубики в Войне. Оба Кубика - и Атаки, и Обороны – должны быть повторно переброшены, при этом вторые броски будут окончательными результатами. Вы не должны быть одной из воюющих сторон в этой Войне, чтобы использовать эту способность.

**Alfonco of Aragon and Pallavicino Family (Альфонсо Арагон и семья Паллавицино)**

Один раз в Десятилетие Вы можете вытянуть бесплатную карту Предательства. Вы можете использовать эту способность во время своего Хода, включая Ход, на котором Вы выиграли на Аукционе этот тайл. В паре эти тайлы могут использоваться совокупно.

**Ferrante of Aragon and Cesare Borgia (Ферранте Арагон и Чезаре Борджиа)**

Каждый из этих тайлов позволяет Вам держать 1 дополнительную карту Предательства выше нормального Лимита Руки. В паре эти тайлы могут использоваться совокупно.

**Caterina Sforza (Катерина Сфорца)**

Вы получаете +2 к броскам Обороны (defense rolls), являясь одной из воюющих сторон в Войне, и пока у Вас есть, хотя бы 1 тайл Войск. Если у Вас только 1 тайл Войск, и против Вас разыграна карта Взятки Войскам, бонусные +2 к Обороне не применяются.

**Genoese Crossbow (Генуэзский арбалет)**

Вы получаете +1 к величине Обороны (defense value) тайла Войск Арбалетчики, если Вы владеете им.

**Swiss Mercenaries (Швейцарские наемники)**

Вы получаете +1 к величинам Атаки и Обороны (attack and defense value) тайла Войск Пикинеры, если Вы владеете им. Вы также получаете скидку в 1 Влияние, предлагая ставку, в качестве Кондотьера (т. е. в Начале Войны).

**Armourer (Оружейник)**

Вы получаете +1 к величине Атаки (attack value) тайла Войск Конницы, если Вы владеете им. Вы также получаете скидку в 1 Влияние, предлагая ставку, в качестве Кондотьера (т. е. в Начале Войны).

**Spanish Infantry (Испанская пехота)**

Вы получаете +1 к величинам Атаки и Обороны (attack and defense value) тайла Войск Пехоты, если Вы владеете им.

**Тайлы Событий**

**2/3/4 VPs (2/3/4 ПО) (картинка лаврового венка)**

Если Вы выигрываете их, эти тайлы сохраняются у Вас до Конца Игры, когда дают Вам ПО, указанные на них.

**+1 Status (+1 Статус) (картинка короны) (тайлы Искусств)**

Если Вы выигрываете их, эти тайлы помещаются на игровое поле в ячейку Города по Вашему выбору. Увеличьте, Статус этого Города на Треке Городского Статуса на одну позицию.

**French Invade (Французское Вторжение)**

Если Вы выигрываете его, этот тайл помещается на игровое поле в ячейку Города по Вашему выбору, как тайл Искусства. Понизьте, Статус этого Города на Треке Городского Статуса на две позиции.

**Wine Merchant (Виноторговец)**

Если Вы выигрываете один из этих тайлов, сохраните его у себя до Конца Игры. Каждый Городской тайл, который Вы имеете со словом «Торговец» (“Merchant”) в титуле, будет зарабатывать 1 дополнительное Золото, каждое Десятилетие, и стоить 1 ПО в Конце Игры. Эффект этих тайлов совокупный, так имея оба тайла, каждый Городской тайл «Торговец» будет приносить Вам 2 Золота в каждом Десятилетии и стоить 2 ПО в Конце Игры.

**Описание карт Предательства**

**Bribe Troops (Взятка Войскам)**

Эта карта может быть разыграна только, когда начинается Война и после того, как Кондотьеров назначили на каждый Город. Она может быть разыграна только одной из двух воюющих в Войне сторон или игроком, имеющим тайл Папы Римского, и находящимся в Святой Лиге с одной из этих двух воюющих сторон. Порядок, в котором разыгрывают эти карты, имеющие и желающие разыграть их, задействованные в Войне игроки (в том числе оба играющие за одну сторону, в случае с Папой), следующий: сначала Нападающий, затем Защитник, а потом уже Папа Римский. Эта карта не может быть разыграна, после того как были брошены Кубики. Вы можете разыграть эту карту на тайл ЛЮБОГО Войска. Величина Атаки/Обороны (attack/defense value) тайла-цели не засчитывается в течение всей текущей Войны (эффект этой карты может затронуть также любые премии (benefits) других Городских тайлов, влияющих на данный тайл), при этом не работает ни один из бонусов (bonuses) самого тайла.

**Bribe Cardinal (Взятка Кардиналу)**

Эта карта расценивается как 3 Влияния, если используется для оплаты стоимости тайла Папы Римского.

**Freeze Bid (Отсроченная Ставка)**

Вы можете разыграть эту карту, когда приходит Ваша очередь предлагать ставку на Аукционе (даже если Вы принимаете решение спасовать). Вы можете сыграть её против любого игрока - этот игрок не сможет больше поднимать свою ставку, когда он будет получать такую возможность. Это вынуждает его выбыть (drop out) из ставок на текущем Аукционе, если только его предложение не является самым высоким, и нет игрока, увеличивающего текущую ставку. Вы не можете разыграть эту карту, если Вы уже выбыли (drop out) из текущего Аукциона.

**Steal Influence (Воровство Влияния)**

Эта карта может играться только в Ваш Ход. Вы можете украсть 2 Влияния у игрока по Вашему выбору. Эта карта не может быть разыграна в процессе Аукциона.

**Steal Gold Shipment (Кража Поставки Золота)**

Эта карта может играться только в Ваш Ход. Вы можете украсть 3 Золота у игрока по Вашему выбору. Эта карта не может быть разыграна в процессе Аукциона.

**Veto (Вето)**

Вы можете сыграть эту карту, когда игрок объявляет о том, какие два Города будут вести Войну, но перед началом любых ставок на позиции Кондотьеров. Никакой Войны не происходит, но маркер ВС двигается на 1 клетку по ТВС.

**Start War (Начало Войны)**

В конце Вашего Хода Вы можете разыграть эту карту и Начать Войну. Это не перемещает маркер ВС. Вы ведете Войну согласно обычным правилам.

**Bad Weather (Плохая Погода)**

Вы можете разыграть эту карту, прежде чем позиции Кондотьеров будут разыграны на Аукционе во время Войны (в то же самое время, когда играется карта Вето). Вы немедленно выбираете один Город, Кондотьер которого получает -1 Атаку (если Город будет выбран Нападающим) или -1 Оборону (если Город будет выбран Защищающимся) в этой Войне. Эта карта отменяется и сбрасывается без эффекта, если на Войну накладывается Вето.